

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada BAB ini disajikan temuan penelitian serta pembahasannya. Temuan dan pembahasan penelitian ini merupakan jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan pada BAB 1. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) sebagai kerangka panduan untuk mengembangkan sebuah produk (Branch, 2009).

4.1 Desain Quizizz Interaktif “GAMESI”

4.1.1 Temuan

Pada tahap desain media interaktif *quizizz* peneliti melakukan proses analisis, desain dan juga pengembangan.

1) Analisis

Proses analisis dilakukan untuk menjabarkan informasi-informasi dasar untuk selanjutnya menjadi dasar pengembangan media agar peneliti dapat merancang dan mengemangkan media yang tepat sesuai dengan tujuan penelitian, karakteristik subjek penelitian, serta materi pembelajaran di sekolah. Peneliti mengumpulkan sejumlah informasi berdasarkan analisis tujuan, analisis pengguna, analisis materi, dan analisis kebutuhan media.

a. Analisis Tujuan

Analisis tujuan dilakukan untuk membantu peneliti mengetahui kondisi awal kemampuan siswa kelas IV sekolah dasar dalam menulis puisi untuk selanjutnya menentukan jenis media yang tepat sebagai sebuah solusi dalam meningkatkan hasil menulis kreatif siswa kelas IV sekolah dasar dalam menulis puisi. Analisis tujuan ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Bandung melalui proses observasi dan wawancara.

Kondisi faktual di lapangan menunjukkan bahwa guru kelas yang bersangkutan belum menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi. Guru tersebut hanya memanfaatkan buku tema saja dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi puisi. Kegiatan belajar mengajar cenderung dilakukan secara teoretis dan satu arah, belum ada pengupayaan pengembangan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi. Hal ini menjadikan kegiatan belajar mengajar materi puisi di kelas IV sekolah dasar tersebut cenderung monoton dan kurang bermakna bagi siswa. Beberapa siswa hanya dapat menerima informasi yang disampaikan oleh guru tanpa mencermati dan mengevaluasi kemampuan dirinya dalam menulis puisi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, siswa cenderung terlihat kurang tertarik dengan materi puisi yang disampaikan oleh guru yang bersangkutan. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang terlihat mengantuk dan menundukan kepalanya saat pembelajaran, mengobrol dengan temannya, dan juga perilaku siswa yang terlihat asik dengan dirinya sendiri memainkan alat tulisnya.

Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik belajar dan karakteristik lingkungan siswa kelas IV sekolah dasar sehingga didapatkan data informasi awal mengenai karakteristik siswa dalam belajar, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah dan ketersediaan media pembelajaran. Tahap ini membantu peneliti dalam menentukan jenis media pembelajaran yang dibutuhkan.

b. Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan oleh peneliti di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Bandung melalui proses observasi langsung saat pembelajaran tatap muka di kelas pada siswa kelas IV di sekolah tersebut sebagai subjek penelitian. Tahap ini membantu peneliti dalam menentukan jenis media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa sebagai pengguna media yang akan dikembangkan.

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru masih cenderung menyampaikan materi pembelajaran secara satu arah. Siswa cenderung kurang diberi kesempatan untuk bertanya, berpendapat, ataupun menunjukkan kemampuan dirinya. Hal tersebut mungkin menyebabkan siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan praktisnya dalam menulis puisi.

c. Analisis Materi

Analisis materi merupakan tahapan menganalisis materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar.

Tabel 4.1.1. 1 Analisis Materi

Tema	Subtema	Kompetensi Dasar	Indikator
6 (Enam) Cita- Citaku	Aku dan cita-citaku	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1. Mengidentifikasi puisi
			3.6.2. Menyebutkan ciri-ciri puisi
			3.6.3. Mengetahui makna puisi
			3.6.4. Mengidentifikasi pengertian rima
	3.6.5. Mengetahui cara membuat puisi		
Hebatnya Cita-citaku	4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan	4.6.1. Menjelaskan pengertian puisi	

		lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.2. Menyampaikan ciri-ciri puisi
	Giat Berusaha Meraih Cita-Citaku		4.6.3 Menjelaskan makna puisi
			4.6.4. Menemukanali rima
			4.6.5. Membuat puisi

d. Analisis Kebutuhan Media

Pada tahap ini peneliti menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan media. Media yang dikembangkan peneliti ini berbasis *digital* dengan memanfaatkan *platform* pembelajaran *digital* yaitu *quizizz*. Peneliti merancang media pembelajaran menggunakan fitur-fitur yang ada pada *platform* tersebut.

2) Desain

Terdapat beberapa tahapan dalam merancang sebuah desain yaitu: menyusun GBPM, merancang *flowchart*, merancang *storyline*, dan membuat *storyboard* (Susilana & Riyana, 2009). Namun, dikarenakan media yang dikembangkan oleh peneliti ini merupakan media interaktif maka peneliti tidak menggunakan naskah cerita maupun penjelasan sehingga media yang dikembangkan tidak memerlukan *storyline*. Oleh karena itu, pada proses desain ini peneliti hanya melalui tiga tahapan yaitu menyusun GBPM, merancang *flowchart*, dan membuat *storyboard*

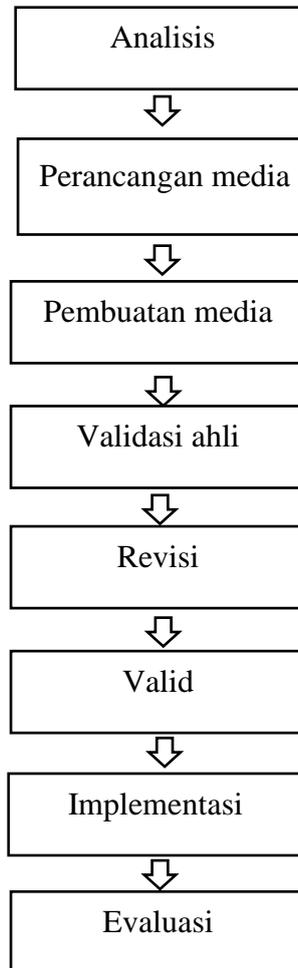
a. Menyusun GBPM

Garis-garis Besar Pembuatan Media (GBPM) merupakan tahapan desain yang pertama dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk menjaga proses pembuatan desain sesuai dengan tujuan penelitian. GBPM ini merinci pola umum proses pembuatan media yang dikerjakan. Berikut tabel Garis-Garis Besar Program Media.

b. Merancang *Flow chart*

Flow chart atau diagram alur kerja merupakan gambaran alur kerja proses pembuatan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.1.1. 2 Flow chart



c. Merancang *Story board*

Story board merupakan rancangan awal media berupa gambaran konsep alur penggunaan media secara utuh. *Story board* dibuat berdasarkan garis-garis besar pembuatan media (GBPM) yang telah dibuat sebelumnya. Pada media yang dikembangkan oleh peneliti ini, *storyboard* dibuat dengan menggunakan aplikasi desain *canva*.

3) Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahapan inti proses pembuatan media pembelajaran *digital* berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil analisis dan juga perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Media ini secara keseluruhan menggunakan *platform* pembelajaran digital *quizizz* dan aplikasi/*web* desain *canva* dan Adobe Illustrator sebagai aplikasi pendukung estetika media yang dikembangkan Berikut desain media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Gambar 4.1.1. 1 Pemantik Utama



Gambar 4.1.1. 2 Pemantik Utama



Gambar 4.1.1. 3 Pemantik Utama



Gambar 4.1.1. 4 Desain Karakter Utama

Karakter

RANDU

Karakter anak laki-laki sebagai karakter utama dalam media



4.1.2 Pembahasan

1) Analisis

a. Analisis Tujuan

Analisis tujuan membantu peneliti untuk mengetahui kondisi awal hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar agar dapat menentukan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan agar dapat menjadi solusi bagi permasalahan siswa terkait kreatifitas dalam menulis puisi. Menulis kreatif ini merupakan salah satu nilai pendidikan karakter yang harus dikembangkan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Sahlan A (2012) dalam bukunya yang berjudul “Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter” mendefinsikan bahwa kreatif artinya adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

Berdasarkan hal tersebut dan masalah-masalah pada kondisi awal yang ditemukan oleh peneliti maka peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media yang berfokus untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa khususnya dalam menulis puisi.

b. Analisis Pengguna

Saat kegiatan pembelajaran peserta didik hanya diminta untuk memperhatikan penjelasan guru dan jarang sekali diminta untuk memberikan pertanyaan atau pendapat terhadap materi yang sedang dipelajari (Hidayat, 2020). Hal ini cenderung membuat siswa kurang bisa menunjukkan kemampuannya dalam menulis puisi. Selain itu, faktor internal masing-masing siswa juga sangat memengaruhi seperti kurangnya pemahaman terkait puisi, kurangnya kepercayaan diri dalam menulis puisi, kecenderungan untuk merasa bosan dan jenuh yang identik dengan pembelajaran puisi, serta keterbatasan siswa dalam menulis puisi tentu juga sangat memengaruhi pada kreatifitas siswa dalam menulis puisi.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut maka peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadi sebuah solusi bagi permasalahan siswa tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang nantinya akan menjadi pengguna media yang dikembangkan. Dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *digital* dengan memanfaatkan *platform quizizz* karena media ini memiliki kelebihan yaitu kemudahan dalam penggunaannya, fleksibilitas akses, serta elemen-elemen interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan membantu siswa untuk dapat fokus pada materi yang ada pada media tersebut. *Quizizz* menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Marunung & Nurhairani (2020, hlm. 298), bahwa aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi

pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan isi materi pada media pembelajaran. Penentuan materi disesuaikan dengan masalah yang ditemukan yaitu belum adanya media pembelajaran berkaitan dengan materi puisi untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi.

Tabel 4.1.2. 1 Analisis Materi

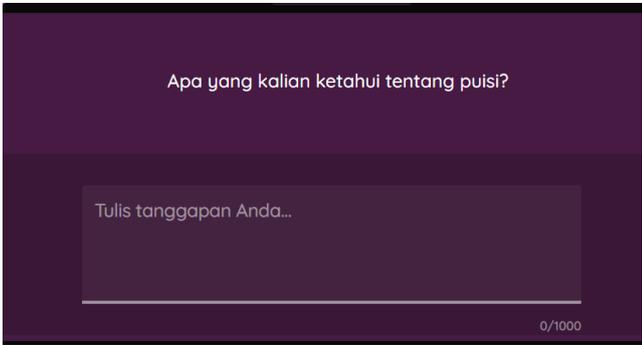
Tema	Subtema	Kompetensi Dasar	Indikator
6 (Enam) Cita- Citaku	Aku dan cita-citaku	3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1. Mengidentifikasi puisi
			3.6.2. Menyebutkan ciri-ciri puisi
			3.6.3. Mengetahui makna puisi
			3.6.4. Mengidentifikasi pengertian rima
	Hebatnya Cita-citaku	4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang	3.6.5. Mengetahui cara membuat puisi
			4.6.1. Menjelaskan pengertian puisi
		4.6.2. Menyampaikan ciri-ciri puisi	

	Giat Berusaha Meraih Cita-Citaku	tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.3 Menjelaskan makna puisi
			4.6.4. Menemukenali rima
			4.6.5. Membuat puisi

Setelah melakukan analisis materi, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai rangkaian tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan logis. (Jusuf, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti menambahkan indikator hasil menulis kreatif agar sesuai dengan tujuan penelitian.

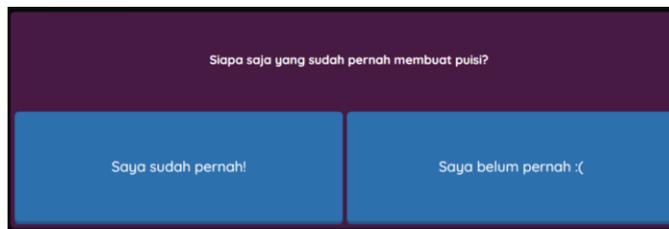
Tabel 4.1.2. 2 Langkah-Langkah Kegiatan (Bagian dari RPP)

Kegiatan	Langkah-langkah	Alokasi Waktu
Awal	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam pada awal pembelajaran. Guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama sesuai dengan kepercayaannya masing-masing, yang dipimpin oleh ketua kelas. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang menjadi Ketua Kelas pada hari itu. Ketua kelas digilir setiap hari menurut nomor absen (bertujuan untuk menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa kelas rendah secara merata). Guru menanyakan kabar dan perasaan siswa, "Apa kabarnya hari ini anak-anak, bagaimana perasaan kalian?" Guru mengecek kehadiran siswa satu per satu menggunakan daftar kehadiran. Guru mendoakan semoga semuanya dalam keadaan sehat dan mendoakan yang sakit. 	20 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak tepuk semangat kepada siswa <i>Tepuk semangat..... Prokprokprokprok</i> <i>Semangatttt....</i> <p>Kegiatan Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menanyakan kepada siswa terkait puisi <i>Anak-anak ada yang tau tidak apa itu puisi?</i> Siswa menjawab aktif dan bergantian memberikan pendapat. Guru mengajak siswa untuk masuk pada situs https://quizizz.com/admin <i>“nah anak-anak sekarang boleh nyalakan smartphonenya dan masuk kepada quizizz yaa”</i> 	
<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> Guru menayangkan GAMESI  Siswa diminta untuk menuangkan jawaban mengenai puisi  Siswa berperan aktif mengisi jawaban 	<p>175 Menit</p>

- Guru menanyakan kepada siswa terkait siapa saja yang sudah membuat puisi.

*“anak-anak coba siapa saja yang membuat puisi?
Pilih dengan jujur yaaa...”*



- Siswa memilih opsi jawaban yang telah di tentukan.
- Selanjutnya siswa menyimak video yang telah ada dalam GAMESI

Nah anak-anak yuu kita simak video terkait puisi

[Ayo Menyimak]



- Dengan didampingi oleh guru, siswa mengerjakan tiap level GAMESI

Level 1
Membayangkan



Level 2
Mengidentifikasi



- Pada tahap level 3 siswa dipandu Bersama guru untuk mengerjakan puisi secara utuh
“anak-anak setelah kalian menyimak dan melewati tiap level, nah sekarang yuu kita coba buat puisi dari gambar yang telah kalian buat. Kerjakan dengan percaya diri dan teliti yaaa... selamat mengerjakan!!!”

Level 3
Buat Puisi Yuk!



- Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan puisi, selanjutnya guru meminta siswa untuk mencoba membacakannya dihadapan teman-temannya.

	 <p>Level 4 Melisankan Bacakan Puisi yang Telah Kamu Buat di Depan Teman-temanmu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah beberapa siswa tampil kedepan, guru dan siswa memberikan pendapat kepada temannya yang sudah tampil. <i>“nah anak-anak tadi kalian sudah melihat penampilan dari teman kalian, bagaimana pendapat teman kalian menurutmu?”</i> • Siswa menuangkan jawabannya didalam GAMESI. 	
Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tepuk tangan karena proses pembelajaran telah dilalui dengan baik • Guru memberikan kesempatan untuk berpendapat kepada siswa terait bagaimana pembelajaran hari ini <i>“anak-anak setelah proses pembelajaran yang kita lalui Bersama, bagaimana perasaanmu terkait pembelajaran hari ini?”</i> • Siswa menjawab secara aktif dan bergantian • Guru menutup pembelajaran dengan tepuk semangat dan do'a • Guru dan siswa Bersama-sama menyanyikan lagu sayonara. 	15 Menit

2) Desain

a. Penyusunan GBPM

Data-data informasi yang didapatkan dari proses analisis selanjutnya dijadikan acuan dalam membuat Garis-garis Besar Program Media

(GBPM). GBPM dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar sesuai dengan materi, tema, mata pelajaran, tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Oleh karena itu, isi dari GBPM dianggap sudah memadai karena disusun berdasarkan pengalaman mengajar di kelas. Namun, walaupun keabsahan program baik dari segi isi ataupun media, naskah program yang telah ditulis sudah dianggap memadai tentu masih perlu dilakukan pemeriksaan kembali oleh ahli materi dan ahli media (Riyana, 2009).

Tabel 4.1.2. 3 Garis-garis Besar Program Media (GBPM)

Materi	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Pokok-Pokok Materi	Keterangan	Bentuk Penyajian	Kegiatan Peserta didik
Puisi	1. Mengidentifikasi puisi 2. Menyebutkan ciri-ciri puisi 3. Mengetahui makna puisi 4. Mengidentifikasi pengertian rima 5. Mengetahui cara membuat puisi	1.1 Menjelaskan pengertian norma 1.2 Menganalisis bentuk - bentuk se-derhana 1.3 Memerinci	Pengertian puisi, ciri-ciri puisi, rima,	Video pembelajaran pada media GAMESI	Media Digital GAME SI	Membuat puisi dalam media GAMESI dan memberikan penilaian kepada teman yang sudah tampil di depan kelas.

6. Menjelaskan pengertian puisi	bentuk - bentuk sederhana				
7. Menyampaikan ciri-ciri puisi	aturan di lingkungan				
8. Menjelaskan makna puisi	1.4 Menemukan				
9. Menemukan rima	nyimpulkan permasalahan				
10. Membuat puisi	Masalah-tentang aturan di sekolah				

b. Perancangan *Flowchart*

Flowchart atau diagram alur kerja dibuat untuk memudahkan peneliti dalam proses produksi. *Flowchart* ini sebagai gambaran secara luas yang memperlihatkan dan mengurutkan sebuah produk (Rusmawan, 2019). *Flowchart* dapat menjadi acuan bagi peneliti dalam proses pembuatan desain dan produk (Paramecwari, 2022)

Muhammad Syam Axmal, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI” BERBASIS QUIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

c. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan representasi visual dari ide-ide peneliti yang masih berbentuk abstrak untuk kemudian dibuat menjadi gambaran tentang bagaimana media tersebut akan terlihat. Terdapat dua komponen utama dalam *story board* yang dibuat oleh peneliti yaitu desain gambar utama yang digunakan dalam media serta karakter utama yang digunakan dalam media sebagai estetika pendukung media.

3) Pengembangan

Tahap pengembangan ini merupakan bagian penting dari rangkaian proses pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Dalam proses pengembangan media, peneliti mengacu pada pendekatan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) serta proses perencanaan pembuatan media yang meliputi tahap pembuatan GBPM, *flowchart*, dan *storyboard*. Berikut adalah penjelasan dari pengembangan desain media pembelajaran interaktif *digital* berbasis *quizizz* “GAMESI” (Gambar Menarik untuk Berpuisi).

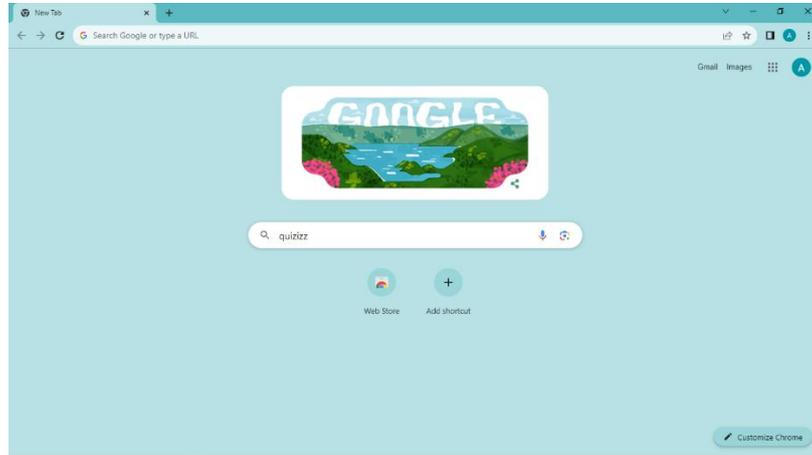
a. Tahap Pembuatan Media

- Pembuatan Akun Quizizz

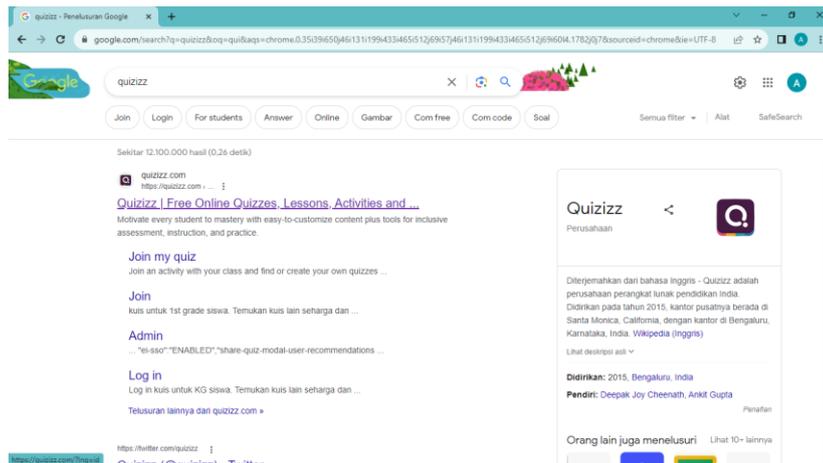
Pembuatan akun *quizizz* diawali dengan membuka *website Quizizz.com* di pencarian internet terlebih dahulu. Pengguna dapat membuat website tersebut dari berbagai situs pencarian seperti *Google, Safari, Firefox*, atau situs pencarian lainnya. Setelah membuka *website quizizz.com* pengguna akan langsung ditunjukkan dengan beberapa pilihan yaitu pilihan “Masukan Kode” untuk memasukin kelas tanpa perlu mendaftarkan akun, serta pilihan “*login* (masuk)” dan “*sign up* (daftar)” untuk membuat akun *quizizz*. Fitur “*sign up*” (daftar) digunakan apabila pengguna baru pertama kali ingin mendaftarkan akun di *website quizizz*. Jika pengguna sudah pernah mendaftarkan akunya maka pengguna hanya perlu mengklik fitur “*log in* (masuk)”. Pengguna bias mendaftarkan dirinya dengan menggunakan e-mail ataupun nomor

telpon. Setelah berhasil membuat akun maka pengguna akan langsung masuk ke halaman utama dengan berbagai fitur yang dapat digunakan.

Gambar 4.1.2. 1 Pencarian website quizizz melalui google



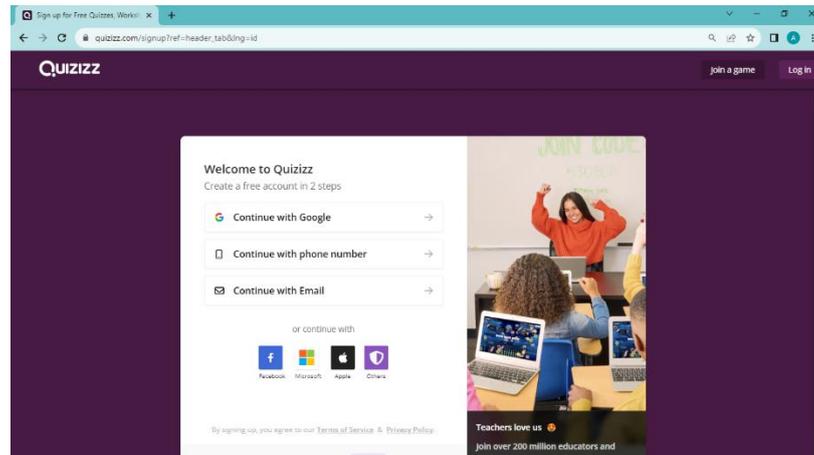
Gambar 4.1.2. 2 Pencarian website quizizz melalui google



Gambar 4.1.2. 3 Halaman opsi log-in dan sign-up



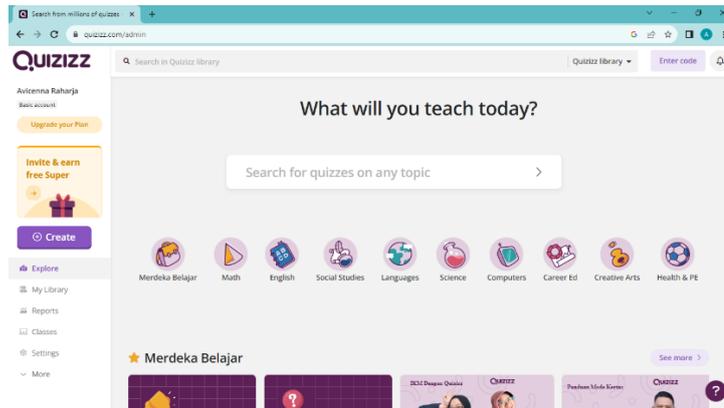
Gambar 4.1.2. 4 Opsi pembuatan akun



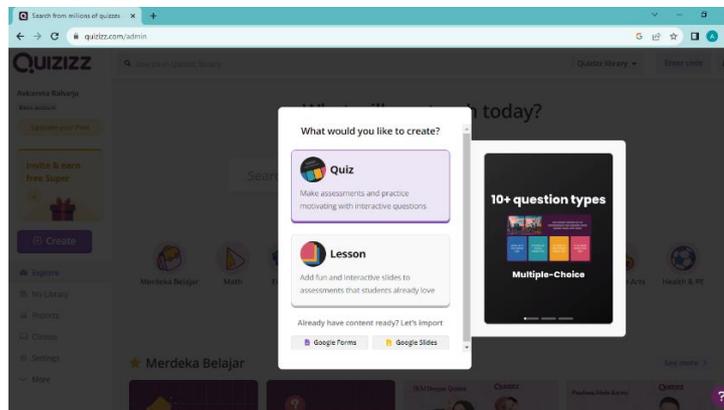
- Pembuatan Quizz Interaktif

Setelah membuat akun, pengguna akan langsung masuk ke halaman utama dari *website quizizz.com*. Pada bagian kiri terdapat bagian yang menunjukkan fitur-fitur yang dapat digunakan. Untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa kuis atau presentasi interaktif pengguna harus mengklik fitur “Create (buat)”. Setelah itu, akan muncul opsi yang bias dipilih apakah pengguna ingin membuat kuis interaktif atau presentasi interaktif. Terkhusus media yang dikembangkan peneliti ini menggunakan fitur kuis interaktif. Setelah memilih opsi tersebut, pengguna akan langsung masuk pada halaman editor. Pada halaman ini terdapat berbagai fitur-fitur interaktif yang dapat digunakan. Pengguna dapat dengan leluasa menggunakan fitur-fitur tersebut dengan menyesuaikan keinginan dan kebutuhan media yang akan dibuat.

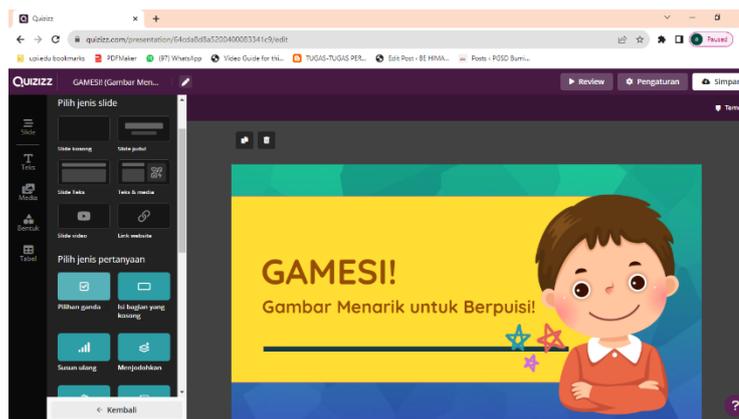
Gambar 4.1.2. 5 Halaman utama website quizziz



Gambar 4.1.2. 6 Opsi kuis dan presentasi interaktif



Gambar 4.1.2. 7 Halaman editor media



b. Penjelasan Media

Tabel 4.1.2. 4 Penjelasan Desain

No	Desain	Penjelasan
1		<p>Gambar di samping merupakan gambar utama yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan untuk selanjutnya siswa diminta menyelesaikan permainan dalam media berdasarkan gambar tersebut.</p> <p>Gambar di samping merupakan gambar ilustrasi suasana yang kompleks dimana terdapat beberapa objek yang sedang melakukan kegiatan yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk menggugah kreatifitas dan daya imajinasi siswa untuk kemudian menuangkannya menjadi sebuah puisi yang utuh.</p> <p>Gambar utama yang dijadikan opsi pemantik siswa untuk menulis puisi bertemakan momen</p>

		<p>kemerdekaan Indonesia. Tema ini dipilih peneliti dengan pertimbangan momen ini selalu dirasakan oleh setiap anak di setiap tahunnya sehingga pasti banyak kesan dan cerita menarik yang dapat dituangkan menjadi sebuah puisi.</p>
<p>2</p>	<p>Karakter</p> <p>RANDU Karakter anak laki-laki sebagai karakter utama dalam media</p> 	<p>Dikarenakan media pembelajaran <i>digital</i> berbasis <i>quizizz</i> ini tidak memiliki fitur-fitur estetika yang memadai, maka peneliti membuat karakter tersendiri dengan bantuan aplikasi/<i>web</i> desain <i>Canva</i> dan aplikasi desain <i>Adobe Illustrator</i>. Peneliti membuat 6 ekspresi berbeda pada tokoh tersebut sesuai dengan keperluan dalam media.</p> <p>Karakter ini dinamai “RANDU” yang merupakan singkatan dari “Rasa Rindu”. Hal ini dihasilkan dari pemikiran peneliti terkait</p>

		<p>puisi yang hanya selalu identik dengan hal-hal yang romantis dan cenderung digunakan untuk mengungkapkan rasa rindu pada lawan jenis.</p>
--	--	--

4.2 Hasil Validasi Pakar dan Praktisi

4.2.1 Temuan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti perlu diuji kelayakannya sebelum dianggap layak untuk diimplementasikan pada siswa melalui uji validasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli di bidang materi, kebahasaan, dan ahli media. Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh para ahli ini menggunakan penilaian berupa angket, dimana skor angket berupa skala likert 1 hingga 5. Kemudian skor tersebut dihitung dan dijumlah dengan skor setiap lembar angket yang diisi oleh setiap para ahli. Setelah diketahui jumlah skornya, peneliti menghitung presentase hasil validasi dengan kategori Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang Baik (KB), dan Tidak Baik (TB). Dengan masing-masing kategorinya diberi bobot skor kuantitatif 5, 4, 3, 2, dan 1. Berikut penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* yang dilakukan oleh ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media:

a. Ahli Materi

Aspek materi yang digunakan dalam media ini divalidasi dan dinilai kelayakannya oleh pakar yang dianggap mumpuni dalam materi yang digunakan. Dalam media pembelajaran “Gamesi” peneliti memfokuskan pembahasannya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi puisi. Maka dari itu, Ahli materi yang menguji validasi media ini adalah Ibu Evi Rahmawati, M.Pd. selaku dosen Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Validasi ini dilakukan berdasarkan aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, serta penilaian

kontekstual. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi yang disajikan pada tabel dibawah ini:

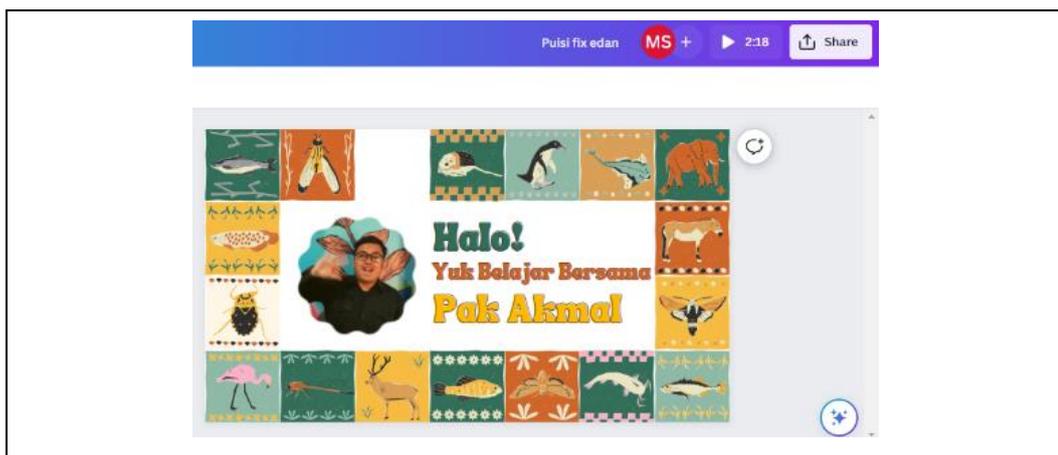
Tabel 4.2.1. 1 Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala Skor				
			1 TB	2 KB	3 C	4 B	5 SB
A. Aspek Kelayakan Isi							
1	Kesesuaian dengan KD	Kesesuaian materi dengan KD				✓	
		Media pembelajaran memuat HOTS				✓	
2	Keakuratan Materi	Keakuratan gambar					✓
		Keakuratan makna					✓
		Kesesuaian materi dengan jenjang kelas IV				✓	
3	Mendorong keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu siswa				✓	
B. Aspek Kelayakan Penyajian							
1	Teknik Penyajian	Konsep berurutan					✓
2	Teknik Penyajian	Keterlibatan peserta didik					✓
		Materi terbaca jelas saat disajikan					✓
		Bahan ajar mendukung pembelajaran lebih bermakna				✓	
C. Aspek Penilaian Kontekstual							

1	Makna puisi dalam kehidupan sehari-hari	Memiliki makna yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dalam konsep berpuisi				✓	
Skor Total			49				

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, total nilai yang didapatkan untuk media pembelajaran “Gamesi” berbasis *quizizz* ini adalah 49 dibagi dengan skor maksimal yaitu 55 kemudian dikali 100%. Dari perhitungan tersebut maka didapatkan hasil bahwa persentase ketercapaian materi pada media yang dikembangkan peneliti adalah sebesar 89% dan termasuk pada kategori “Sangat baik”. Walaupun berdasarkan penilaian tersebut media yang dikembangkan oleh peneliti sudah dianggap layak untuk diimplementasikan, namun ahli materi memberi beberapa masukan sebagai perbaikan diantaranya adalah durasi video penjelasan materi yang masih terlalu pendek serta penjelasan mengenai Langkah-langkah menulis puisi masih belum konkrit bagi usia siswa kelas IV SD. Selanjutnya peneliti perlu melakukan perbaikan sesuai dengan masukan ahli tersebut.



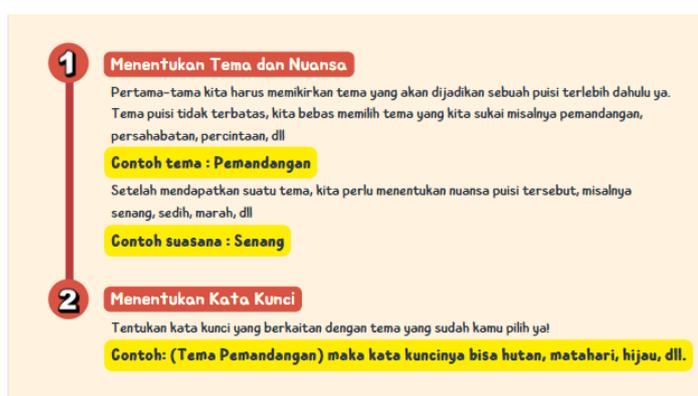


Penjelasan Langkah Menulis Puisi

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi





b. Ahli Kebahasaan

Penilaian kebahasaan untuk media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* ini juga dilakukan oleh dosen yang sama dengan penilai ahli materi. Hal ini dilakukan karena materi dan unsur kebahasaan dalam media ini sangat berkaitan dan terikat satu sama lain mengingat materi yang menjadi fokus utama dalam media ini ada materi puisi yang termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu penilaian kebahasaan untuk media yang dikembangkan peneliti dilakukan oleh Ibu Evi Rahmawati, M.Pd. selaku dosen Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Penilaian validitas kebahasaan ini dilakukan berdasarkan pada aspek-aspek kelayakan Bahasa. Berikut adalah hasil penilaian ahli bahasa yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2.1. 2 Penilaian Ahli Kebahasaan

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala Skor				
			1 TB	2 KB	3 C	4 B	5 SB
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat				✓	
		Kalimat yang digunakan efektif dan mudah dipahami				✓	

		Penulisan istilah sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia					✓
2	Komunikatif	Kalimat yang disampaikan komunikatif dan menarik				✓	
		Kalimat yang digunakan dapat memudahkan siswa untuk memahami intruksi dalam media					✓
3	Kesesuaian dengan Peserta Didik	Kalimat yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar					✓
		Kalimat yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional siswa kelas IV sekolah dasar					✓
4	Dialogis dan Interaktif	Kesesuaian ejaan pada kalimat yang digunakan				✓	
		Kesesuaian tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar pada kalimat yang digunakan				✓	
Skor Total			40				

Berdasarkan penilaian validitas yang dilakukan oleh ahli kebahasaan, skor penilaian yang didapatkan untuk media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti adalah 40. Nilai ini kemudian dibagi dengan skor maksimal yaitu 45 kemudian dikalikan dengan 100%. Dari perhitungan tersebut maka dihasilkan bahwa persentase ketercapaian materi pada media yang dikembangkan peneliti adalah 88,8% yang artinya kualitas aspek kebahasaan dalam media yang dikembangkan oleh peneliti termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Adapun masukan yang diberikan oleh ahli bahasa sebagai sedikit perbaikan yaitu

Muhammad Syam Axmal, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI” BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kalimat ajakan di awal media “Yuk Belajar **Dengan** Pak Akmal!” dianggap kurang tepat karena kata “dengan” cenderung digunakan untuk kata sifat atau benda. Kemudian kalimat tersebut diubah menjadi “Yuk Belajar **Bersama** Pak Akmal!”



c. Ahli Media

Penilaian validitas media untuk media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti adalah Bapak Ari Arasy Magistra, M.Pd. selaku dosen seni musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Penilaian media ini dilakukan berdasarkan pada aspek kegrafikan, aspek kejelasan bahasan, dan aspek penggunaan. Berikut adalah hasil penilaian validitas media yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2.1. 3 Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Butir Penilaian	Skala Skor				
			1 TB	2 KB	3 C	4 B	5 SB
A. Aspek Kelayakan Kegrafikan							
1	Ukuran tampilan layer dalam media pembelajaran	Ukuran layer sesuai dengan <i>device</i> yang digunakan dan dapat dilihat dengan jelas.				✓	
2	Desain isi media pembelajaran	Tata letak gambar dan teks bacaan konsisten				✓	
		Gambar dari setiap halaman kreatif dan dinamis				✓	
		Gambar yang digunakan media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa untuk dituangkan menjadi sebuah puisi				✓	
B. Aspek Kejelasan Bahasa							
1	Kejelasan	Pola kalimat yang digunakan jelas.					✓
		Jenis <i>font</i> dan ukuran tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran proporsional					✓
2	Kesesuaian kaidah bahasa	Ketepatan ejaan					✓

C. Aspek Kelayakan Penggunaan						
1	Kepraktisan bahan ajar	Dapat diakses oleh siswa tidak terbatas waktu dan tempat				✓
		Intruksi penggunaan mudah dipahami oleh siswa				✓
Skor Total			41			

Berdasarkan hasil penilaian validitas media yang dilakukan oleh ahli media, total skor yang didapatkan untuk media pembelajaran interaktif “Gamesis” berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebesar 41. Skor tersebut kemudian dibagi dengan skor maksimal yaitu 50 kemudian dikalikan dengan 100% maka didapatkan hasil persentase kelayakan desain media untuk media yang dikembangkan peneliti adalah 82%. Dari perhitungan tersebut dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan peneliti ini termasuk pada kategori “Sangat Baik” dan layak untuk diimplementasikan setelah merevisi beberapa hal sesuai dengan saran ahli. Saran tersebut diantaranya adalah komposisi warna dengan tulisan yang masih kurang sesuai sehingga diawatirkan akan sulit terbaca oleh pengguna media tersebut serta komposisi dan pemilihan gambar pemantik.

Pemilihan Gambar Pemantik
Sebelum Revisi

Sesudah Revisi



Komposisi Warna

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



4.2.2 Pembahasan

Menurut pendapat Marunung & Nurhairani (2020, hlm. 298), aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan. *Quizizz* adalah situs *online* yang membantu siswa memeriksa pengetahuan dan kemajuan dalam pembelajaran mereka (Rahayu & Purnawarman, 2019). Media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* ini kemudian dikombinasikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya terkait materi puisi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Setelah produk media yang dikembangkan peneliti sudah melalui rangkaian proses mulai dari analisis, desain, dan pengembangan, selanjutnya media tersebut perlu dinilai validitasnya oleh para ahli sesuai bidangnya masing-masing. Validasi produk ini dilakukan pada ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media. Validasi ini dilakukan melalui instrumen validasi skala likert yang diambil dari (Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, 2013), terdapat lima kategori instrumen validasi yaitu kategori Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang Baik (KB), dan Tidak Baik (TB). Dengan masing-masing kategorinya diberi bobot skor kuantitatif 5, 4, 3, 2, dan 1.

Berdasarkan hasil penilaian ahli didapatkan hasil akhir bahwa media pembelajaran interaktif “Gamesi” yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan layak untuk diimplementasikan dan digunakan pada kegiatan belajar-mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi. Validitas materi mendapatkan skor penilaian 89%, validitas Bahasa mendapatkan skor penilaian 88,8%, dan validitas media mendapatkan skor penilaian 82% yang artinya seluruh aspek penilaian pada media yang dikembangkan peneliti termasuk pada kategori “Sangat Baik” dan layak untuk diimplementasikan setelah merevisi beberapa hal sesuai masukan para ahli. Berikut adalah rincian saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli disertai dengan upaya perbaikan yang dilakukan oleh peneliti:

- 1) Durasi video penjelasan yang ada dalam media terlalu cepat. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah memperpanjang durasi video agar tidak terlalu cepat. Sebelum perbaikan durasi video adalah hanya 2 menit 3 detik sehingga

dinilai sedikit terlalu cepat bagi siswa. Setelah perbaikan penulis menambah durasi video menjadi 2 menit 18 detik.

- 2) Penjelasan materi berkaitan dengan langkah-langkah menulis puisi kurang kongkrit bagi anak-anak kelas IV sekolah dasar. Penjelasan langkah-langkah harus dibuat agar siswa merasa benar-benar tertuntun dengan penjelasan tersebut.
- 3) Kalimat ajakan pada video penjelasan materi di dalam media yang bertuliskan “Yuk Belajar dengan Pak Akmal” dinilai salah penggunaan kata hubung. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah mengubah kalimat tersebut menjadi “Yuk Belajar Bersama Pak Akmal”.
- 4) Pemilihan gambar pemantik siswa untuk berpuisi yang asalnya berbentuk gambar animasi diminta untuk diganti menjadi gambar yang realistis dan diberikan beberapa opsi pilihan gambar namun masih bertema yang sama. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah mengganti gambar animasi menjadi gambar realistis berupa foto dokumentasi pribadi peneliti berkaitan dengan momen kemerdekaan.
- 5) Komposisi warna dalam media sebaiknya kontras dengan warna tulisan agar memudahkan pengguna untuk membacanya. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah mengganti warna tulisan menjadi warna hitam pada *highlight* warna kuning pada bagian judul agar terlihat kontras dan mudah terlihat.

Beberapa saran dan masukan tersebut sudah diperbaiki dan diselesaikan dengan baik serta sudah dikonfirmasi kembali pada para ahli yang bersangkutan untuk menjadikan media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* yang dikembangkan peneliti lebih berkualitas, layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, serta efektif dalam mencapai tujuan penggunaan media itu sendiri yaitu untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa kelas IV sekolah dasar dalam menulis puisi.

4.3 Penilaian Hasil Menulis Kreatif Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

4.3.1 Temuan

Setelah produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini sudah dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya peneliti melakukan tahap

implementasi pada subjek penelitian yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri X, Ujung Berung, Bandung. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar.

Untuk mengetahui peningkatan terhadap suatu hal, maka perlu adanya data pembandingan. Oleh karena itu peneliti melakukan tahapan *pre-test* dan *post-test*. Bentuk *pre-test* yang dilakukan sangatlah sederhana yaitu siswa diminta untuk membuat sebuah puisi berdasarkan pemahaman dan kreatifitasnya masing-masing tanpa ada penjelasan apapun sebelumnya. Sedangkan bentuk *post-test* yang dilakukan adalah siswa diminta untuk membuat puisi kembali dengan mengikuti instruksi sesuai tahapan *level* yang ada dalam media yang dikembangkan peneliti. Tipe soal seperti ini termasuk pada tipe soal esai. Tipe soal esai dipilih peneliti karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi. Soal esai tidak terpaku pada satu jawaban, melainkan memiliki beberapa alternatif jawaban, sehingga peneliti dapat melihat kemampuan siswa dalam mengolah pemikiran dan perasaannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Stiggins (dalam Lukitasari, 2021) yang mengatakan bahwa salah satu keunggulan soal esai yaitu memungkinkan guru untuk menyelidiki tingkat pencapaian target kemampuan peserta didik pada berpikir tingkat tinggi. Setelah hasil dari *pre-test* maupun *post-test* terhimpun, selanjutnya peneliti melakukan analisis dan penilaian menggunakan angket hasil menulis kreatif puisi yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun hasil penilaian hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN X adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3.1. 1 Skor Pre-test

No	Nama Siswa	Butir Penilaian								Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AR	4	4	4	3	3	3	3	3	27	68
2	APR	4	3	4	4	3	3	2	2	25	63
3	APN	3	3	4	3	3	2	2	1	21	53
4	AMA	3	4	4	3	2	2	2	2	22	55

5	BMY	4	4	4	3	4	3	3	2	27	68
6	DS	2	2	3	3	2	3	2	2	19	48
7	DM	3	3	2	3	2	2	1	1	17	43
8	DRS	4	4	3	3	2	3	2	2	23	58
9	DNT	4	3	2	3	3	2	2	2	21	53
10	DND	3	2	2	2	3	2	1	1	16	40
11	GRJ	2	2	3	2	3	2	2	2	18	45
12	HZDA	2	2	3	2	1	2	1	1	14	35
13	HNW	3	3	2	2	1	2	1	1	15	38
14	IS	3	3	3	2	2	1	2	1	17	43
15	IY	2	3	3	2	3	3	2	1	19	48
16	MA	3	2	3	2	2	3	2	2	19	48
17	MRM	3	3	2	1	3	3	2	2	19	48
18	NPR	2	2	2	3	3	2	1	1	16	40
19	NNR	4	3	3	2	3	4	2	3	24	60
20	NY	3	3	2	2	3	1	1	1	16	40
Skor Maksimal		5	40	100							
Rata-Rata		3,1	2,9	2,9	2,5	2,6	2,4	1,8	1,7	20	49

Tabel 4.3.1. 2 Skor Post-test

No	Nama Siswa	Butir Penilaian								Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AR	4	5	5	5	5	4	4	4	36	90
2	APR	5	5	5	4	5	5	4	4	37	93
3	APN	5	5	4	4	5	5	5	4	37	93
4	AMA	5	4	5	5	5	4	4	4	36	90
5	BMY	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
6	DS	5	5	5	4	5	5	4	4	37	93
7	DM	5	5	4	4	4	5	4	3	34	85
8	DRS	5	5	5	4	5	5	5	4	38	95

9	DNT	5	4	5	5	4	5	4	4	36	90
10	DND	5	5	5	4	5	5	4	4	37	93
11	GRJ	5	5	5	4	4	4	4	3	34	85
12	HZDA	5	4	5	5	5	4	4	3	35	88
13	HNW	5	5	4	4	4	5	5	4	36	90
14	IS	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
15	IY	4	4	5	5	5	5	5	5	38	95
16	MA	5	4	4	5	5	5	4	4	36	90
17	MRM	4	4	4	5	5	5	4	3	34	85
18	NPR	5	5	5	4	4	4	4	4	35	88
19	NNR	5	4	4	4	5	5	5	4	36	90
20	NY	5	5	5	5	5	4	4	3	36	90
Skor Maksimal		5	40	100							
Rata-Rata		4,9	4,7	4,7	4,5	4,8	4,7	4,4	3,9	36	91

Tabel 4.3.1. 3 Perbandingan Skor Pre test dan Post test

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	AR	60/100	90/100
2	APR	63/100	93/100
3	APN	53/100	93/100
4	AMA	55/100	90/100
5	BMY	68/100	100/100
6	DS	48/100	93/100
7	DM	43/100	85/100
8	DRS	58/100	95/100
9	DNT	53/100	90/100
10	DND	40/100	93/100
11	GRJ	45/100	85/100
12	HZDA	35/100	88/100

13	HNW	38/100	90/100
14	IS	43/100	100/100
15	IY	48/100	95/100
16	MA	48/100	90/100
17	MRM	48/100	85/100
18	NPR	40/100	88/100
19	NNR	60/100	90/100
20	NY	40/100	90/100
Rata-Rata		49	91

Berdasarkan hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* yang disajikan pada tabel tersebut diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata tes yang cukup signifikan. Pada *pre-test* rata-rata nilai siswa adalah 49, sedangkan setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 91. Untuk mengukur akurasi intensitas peningkatan nilai hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi, maka perlu dilakukan uji *N-gain*. Uji *N-gain* dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji *N-gain* dari Meltzer (dalam Zulfiana, 2022) yaitu skor *post test* peserta didik dikurangi skor *pre test* peserta didik hasil skor tersebut kemudian dibagi dengan hasil skor ideal atau 100 yang dikurangi skor *pre test* peserta didik. Media pembelajaran “Gamesi” dapat dikatakan efektif dan dapat meningkatkan hasil siswa dalam menulis kreatif puisi apabila perhitungan *N-gain score* lebih besar dari 81% yang dihitung dari nilai *pre test* dan *posttest* peserta didik. Berdasarkan hasil pengujian *N-gain score*, maka diperoleh hasil perhitungan uji *N-gain* sebagai berikut:

Tabel 4.3.1. 4 Hasil Perhitungan Uji N-gain

No	Nilai			Hasil Uji N-gain
	Nama	Pre-test	Post-test	
1	AR	60	90	75
2	APR	63	93	81
3	APN	53	93	85
4	AMA	55	90	78

5	BMY	68	100	100
6	DS	48	93	87
7	DM	43	85	74
8	DRS	58	95	88
9	DNT	53	90	79
10	DND	40	93	88
11	GRJ	45	85	73
12	HZDA	35	88	82
13	HNW	38	90	84
14	IS	43	100	100
15	IY	48	95	90
16	MA	48	90	81
17	MRM	48	85	71
18	NPR	40	88	80
19	NNR	60	90	75
20	NY	40	90	83
Rata-Rata		49	91	83

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil *pre-test* dan *post-test* yang kemudian dihitung persentase peningkatannya menggunakan rumus *N-gain*, didapatkan data bahwa *N-gain score* yang dihasilkan adalah 83%. Dalam kategori efektivitas dari *N-gain* menurut (Arikunto S. , Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek, 1999) skor yang didapatkan oleh media pembelajaran yang dikembangkan peneliti termasuk pada kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan efektif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif “GAMESI” untuk meningkatkan hasil menulis kreatif menulis puisi siswa kelas IV di SDN X Kabupaten Bandung dinyatakan efektif.

Setelah mendapatkan data nilai serta peningkatan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV di sekolah yang bersangkutan dan kemudian mendapatkan nilai keefektifan penggunaan media berdasarkan nilai tersebut, maka selanjutnya peneliti perlu menghitung nilai rata-rata per butir penilaian yang ada dan menghitung peningkatan pada setiap butir penilaian tersebut. Untuk itu, berikut peneliti sajikan data perbandingan nilai rata-rata setiap butir penilaian:

Tabel 4.3.1. 5 Data nilai per butir penilaian

No	Butir Penilaian	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>		Peningkatan
		Skor Rata-Rata	Nilai Rata-Rata	Skor Rata-Rata	Nilai Rata-Rata	
1	Mampu menulis puisi dengan gagasan tiap bait jelas- dan susunan baris teratur	3,1	62	4,9	98	58%
2	Mampu memadukan makna dalam tiap baris dan tiap bait puisi.	2,9	58	4,7	94	62%
3	Mampu menggunakan gaya bahasa yang sesuai dalam puisi yang dibuat.	2,9	58	4,7	94	62%
4	Mampu menggunakan rima dalam puisi yang dibuat dengan tepat.	2,5	50	4,5	90	80%
5	Mampu memilih kata kiasan yang bermakna dalam puisi yang dibuat	2,6	52	4,8	96	85%
6	Mampu menyesuaikan tema puisi yang sesuai dengan gambar yang dipilih dalam media pembelajaran.	2,4	48	4,7	94	96%
7	Mampu mengembangkan , menambah, dan memperkaya suatu gagasan	1,8	36	4,4	88	144%

	berdasarkan tema.					
8	Adanya amanat yang bermakna, jelas, dan mudah dipahami dalam puisi yang dibuat.	1,7	34	3,9	78	129%

Berdasarkan data diatas, dapat terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai pada setiap butir penilaiannya. Persentase peningkatan nilai siswa dihitung dengan menggunakan rumus yaitu nilai akhir (*post-test*) dikurang dengan nilai awal (*pre-test*) lalu kemudian dibagi dengan nilai awal (*pre-test*) dan dikali 100. Butir penilaian pertama meningkat selama proses penggunaan media sebesar 58%, butir penilaian kedua meningkat 62%, butir penilaian ketiga 62%, butir penilaian keempat 80%, butir penilaian kelima 85%, butir penilaian keenam 96%, butir penilaian ketujuh 144%, dan butir penilaian kedelapan meningkat 129%.

4.3.2 Pembahasan

Tahap implementasi media pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis *quizizz* terhadap peningkatan hasil menulis kreatif siswa kelas IV Sekolah Dasar di SDN X dalam menulis puisi. Peningkatan hasil menulis kreatif dalam menulis puisi menjadi faktor utama yang diamati selama penelitian, untuk mengetahui hal tersebut peneliti melakukan pengujian menggunakan *pre test* dan *post test* (Hadi, 2022). Bentuk *pre-test* yang dilakukan sangatlah sederhana yaitu siswa diminta untuk membuat sebuah puisi berdasarkan pemahaman dan kreatifitasnya masing-masing tanpa ada penjelasan apapun sebelumnya. Sedangkan bentuk *post-test* yang dilakukan adalah siswa diminta untuk membuat puisi kembali dengan mengikuti instruksi sesuai tahapan *level* yang ada dalam media yang dikembangkan peneliti. Tipe soal seperti ini termasuk pada tipe soal esai. Tipe soal esai dipilih peneliti karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi. Soal esai tidak terpaku pada satu jawaban, melainkan memiliki beberapa alternatif jawaban,

Muhammad Syam Axmal, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI” BERBASIS QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sehingga peneliti dapat melihat kemampuan siswa dalam mengolah pemikiran dan perasaannya. Menurut Stiggins (dalam Lukitasari, 2021) salah satu keunggulan soal esai yaitu memungkinkan guru untuk menyelidiki tingkat pencapaian target kemampuan peserta didik pada berpikir tingkat tinggi. *Pre-test* dan *post-test* dilaksanakan sebanyak satu kali dengan instruksi yang sama yaitu membuat sebuah puisi. Kedua tes ini dilakukan di hari yang sama sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran serta dilakukannya secara langsung selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Sebelum penggunaan media pembelajaran, rata-rata nilai hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi adalah 49% yang artinya hasil menulis kreatif siswa kelas IV di SDN X masih dalam kategori cukup. Sedangkan setelah diterapkannya penggunaan media pembelajaran “Gamesi” dalam proses pembelajaran terdapat peningkatan nilai rata-rata nilai hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi menjadi 91% yang artinya hasil siswa meningkat menjadi kategori sangat baik. Kategori tersebut dapat dilihat berdasarkan interpretasi menurut Riduwan (2010:41) pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3.2. 1 Kategori Penilaian Hasil Menulis Kreatif Puisi

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Tidak Baik

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti pada tiap-tiap butir penilaian maka dapat terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada masing-masing aspeknya. Peningkatan yang dihasilkan tiap-tiap butir penilaian seluruhnya berada diatas 50% sehingga dapat dikatakan media pembelajaran “Gamesi” berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti berpengaruh signifikan pada aspek-aspek menulis kreatif puisi dan mendukung peningkatan hasil menulis kreatif puisi siswa. Rincian deskripsi analisis tersebut peneliti sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3.2. 2 Deskripsi penilaian per item

No	Butir Penilaian	Peningkatan	Deskripsi
1	Mampu menulis puisi dengan gagasan tiap bait jelas- dan susunan baris teratur	58%	<p>Nilai awal siswa pada butir ini adalah 62 kemudian meningkat pada tahap <i>post-test</i> sehingga nilai akhir siswa adalah 98. Pada tahap awal (<i>pre-test</i>) rata-rata siswa masih belum bisa menulis puisi dengan gagasan yang jelas sesuai tema serta susunan barisnya kurang teratur, masih banyak siswa yang menulis puisi berbentuk deskripsi menyamping, bukan berbentuk baris dan bait. Namun setelah menggunakan media yang dikembangkan peneliti, siswa cenderung lebih terarah dan gagasan puisinya lebih sesuai dengan tema dan susunan barisnya teratur, sudah mengetahui penulisan baris dan bait.</p>
2	Mampu memadukan makna dalam tiap baris dan tiap bait puisi.	62%	<p>Nilai awal siswa pada butir ini adalah 58 kemudian meningkat pada tahap <i>post-test</i> sehingga nilai akhir siswa adalah 94. . Pada tahap awal (<i>pre-test</i>) rata-rata</p>

			siswa masih belum dapat memadukan makna antar baris dan bait puisi yang ditulisnya. Namun setelah menggunakan media “Gamesi”, hasil puisi siswa cenderung lebih sistematis serta makna antar baris dan baitnya selaras.
3	Mampu menggunakan gaya bahasa yang sesuai dalam puisi yang dibuat.	62%	Nilai awal siswa pada butir ini adalah 58 kemudian meningkat pada tahap <i>post-test</i> sehingga nilai akhir siswa adalah 94. . Pada tahap awal (<i>pre-test</i>) rata-rata siswa masih belum menggunakan gaya bahasa sama sekali pada puisi yang dibuatnya. Namun setelah menggunakan media “Gamesi” rata-rata siswa sudah dapat menggunakan lebih dari 1 gaya bahasa.
4	Mampu menggunakan rima dalam puisi yang dibuat dengan tepat.	80%	Nilai awal siswa pada butir ini adalah 50 kemudian meningkat pada tahap <i>post-test</i> sehingga nilai akhir siswa adalah 90. . Pada tahap awal (<i>pre-test</i>) rata-rata siswa masih belum menggunakan rima yang tepat dalam puisi yang dibuatnya. Namun setelah menggunakan media “Gamesi” siswa sudah dapat menggunakan rima yang sesuai dalam penulisan puisinya.

5	Mampu memilih kata kiasan yang bermakna dalam puisi yang dibuat	85%	<p>Nilai awal siswa pada butir ini adalah 52 kemudian meningkat pada tahap <i>post-test</i> sehingga nilai akhir siswa adalah 96. . Pada tahap awal (<i>pre-test</i>) rata-rata siswa masih belum mampu memilih kata yang tepat dan menggunakan kata-kata kiasan dalam puisinya. Sedangkan setelah menggunakan media “Gamesi” rata-rata siswa sudah mampu memilih penggunaan kata yang tepat sesuai kalimatnya serta beberapa siswa sudah menggunakan kata kiasan untuk memaksimalkan puisi yang dibuatnya.</p>
6	Mampu menyesuaikan tema puisi yang sesuai dengan gambar yang dipilih dalam media pembelajaran.	96%	<p>Nilai awal siswa pada butir ini adalah 48 kemudian meningkat pada tahap <i>post-test</i> sehingga nilai akhir siswa adalah 94. . Pada tahap awal (<i>pre-test</i>) rata-rata siswa belum dapat menyesuaikan tema dengan isi puisi. Puisi yang ditulis oleh siswa cenderung melebar dan tidak sesuai dengan tema utama. Sedangkan setelah menggunakan media “Gamesi” rata-rata siswa mampu menyesuaikan tema puisinya dengan gambar yang ada di dalam media pembelajaran, dan</p>

			kemudian menuliskan isi puisi yang juga sesuai dengan tema tersebut.
7	Mampu mengembangkan, menambah, dan memperkaya suatu gagasan berdasarkan tema.	144%	Nilai awal siswa pada butir ini adalah 36 kemudian meningkat pada tahap <i>post-test</i> sehingga nilai akhir siswa adalah 88. . Pada tahap awal (<i>pre-test</i>) rata-rata siswa masih cenderung hanya membahas gagasan yang sama hanya saja bentuk kalimatnya dibuat berbeda. Sedangkan setelah menggunakan media “Gamesi” rata-rata siswa cenderung lebih terarah dan dapat mengembangkan gagasannya berdasarkan tema yang sesuai.
8	Adanya amanat yang bermakna, jelas, dan mudah dipahami dalam puisi yang dibuat.	129%	Nilai awal siswa pada butir ini adalah 34 kemudian meningkat pada tahap <i>post-test</i> sehingga nilai akhir siswa adalah 78. . Pada tahap awal (<i>pre-test</i>) rata-rata siswa cenderung belum dapat menuliskan puisi yang mengandung makna atau amanat yang sesuai dengan tema puisinya. Namun setelah menggunakan media “Gamesi” rata-rata siswa sudah dapat menyisipkan makna atau amanat

			yang sesuai dengan tema puisinya.
--	--	--	-----------------------------------

Berdasarkan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan oleh siswa, didapatkan data bahwa terdapat peningkatan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi dengan jumlah yang signifikan. Untuk mengukur intensitas peningkatan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi secara kuantitatif, peneliti menggunakan perhitungan uji *N-gain*. Uji *N-gain* dilakukan dengan menggunakan rumus perhitungan uji *N-gain* dari (Meltzer, 2002) yaitu skor *post-test* siswa dikurangi skor *pre-test* peserta didik hasil skor tersebut kemudian dibagi dengan hasil skor ideal atau 100 yang dikurangi skor *pre-test* siswa. Melalui hasil perhitungan uji *N-gain* dari *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh siswa, didapatkan data bahwa rata-rata *N-gain score* siswa adalah 83%. Berdasarkan kategori efektivitas *N-gain* menurut Arikunto, 1999, maka media yang digunakan dinyatakan termasuk pada kategori “efektif”. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif “Gamesi” berbasis quizizz dapat meningkatkan hasil menulis kreatif siswa dalam menulis puisi dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arofah.R.N (2021) terkait Penerapan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Dalam Menulis Puisi. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari penggunaan gambar terhadap kemampuan menulis kreatif siswa dalam menulis puisi. Sejalan dengan penelitian tersebut, berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti terdapat peningkatan hasil menulis kreatif puisi siswa pada tiap-tiap aspek penilaiannya dengan deskripsi sebagai berikut:

a) Penguasaan bahasa dan cara penulisan

Berdasarkan analisis peneliti, ditemukan bahwa penguasaan bahasa dan cara penulisan siswa dalam menulis puisi pada awalnya masih berada pada kategori kurang baik. Siswa cenderung belum mampu memadukan gagasan yang ada pada bait-bait puisi yang ada, menggunakan gaya bahasa, ataupun menggunakan rima puisi yang sesuai. Bahkan beberapa siswa masih menulis puisi dengan bentuk

paragraf yang menunjukkan masih ada siswa yang belum memahami sistematika penulisan karya puisi. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran “Gamesi” yang telah dikembangkan oleh peneliti, hasil menulis kreatif puisi siswa meningkat dan termasuk pada kategori sangat baik. Dengan menggunakan media pembelajaran “Gamesi” yang dikembangkan oleh peneliti siswa dinilai lebih memahami sistematika penulisan puisi sehingga sudah dapat memadukan makna dan gagasan antar baris dan baitnya, mampu menggunakan beberapa gaya bahasa yang sesuai, serta menggunakan rima puisi yang sesuai.

b) Kaya kosa kata

Berdasarkan analisis peneliti, didapatkan hasil bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan dan menempatkan kata-kata dalam puisinya meningkat. Pada tahap awal siswa cenderung menggunakan bahasa sehari-hari yang terkesan kurang sesuai untuk dijadikan sebuah puisi. Terdapat pula beberapa siswa yang masih menggunakan kata-kata yang tidak tepat penggunaannya. Namun setelah menggunakan media “Gamesi” yang dikembangkan oleh peneliti siswa cenderung lebih bisa mengembangkan imajinasinya dengan baik dan dapat menggunakan kata-kata sesuai dengan penempatannya.

c) Mengelola daya imajinasi

Berdasarkan analisis peneliti, kemampuan siswa dalam mengelola imajinasinya mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah menggunakan media “Gamesi” yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap awal siswa cenderung sulit untuk mengekspresikan imajinasinya dan menuangkannya pada karya puisi yang sedang ia tulis. Sedangkan setelah menggunakan media tersebut siswa cenderung terdorong untuk mengembangkan imajinasinya melalui gambar-gambar dan instruksi yang ada di dalam media “Gamesi” yang dikembangkan oleh peneliti. Siswa sudah mampu menuangkan imajinasinya menjadi sebuah puisi dengan gagasan, judul, dan isi yang sesuai dengan gambar yang disajikan di dalam media pembelajaran.

d) Memiliki akar dan wawasan

Berdasarkan analisis peneliti, pada awalnya wawasan siswa terhadap puisi masih sangat minim, bahkan masih banyak siswa yang belum pernah membuat ataupun membaca puisi. Oleh karena itu, puisi yang ditulis oleh siswa cenderung tidak memiliki gagasan dan makna yang jelas. Setelah menggunakan media pembelajaran “Gamesi” yang dikembangkan oleh peneliti siswa mengalami peningkatan dalam menulis kreatif puisinya. Siswa sudah memiliki pemahaman yang matang terkait puisi dan sistematika penulisannya oleh karena itu puisi yang ditulis oleh siswa sudah memiliki gagasan dan makna yang jelas sehingga sudah terkandung nilai-nilai positif yang dapat dirasakan oleh para pembacanya.

Meskipun penelitian ini berjalan dengan lancar sesuai dengan yang peneliti harapkan yaitu terdapat peningkatan hasil menulis kreatif puisi siswa kelas IV sekolah dasar, namun pada kenyataannya dalam melakukan proses penelitian ini peneliti mengalami beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut diantaranya adalah subjek penelitian dengan penelitian terbatas hanya berjumlah 20 siswa, proses implementasi yang hanya dilakukan di satu sekolah, serta materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran hanya berfokus pada puisi saja.